Mensile - Anno II - N. 10

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - GALLERIE
2 - INVASIONE KLINGON
3 - CAMPAGNA D'AFRICA
4 - ULYSSES
5 - SEARCH
6 - RUNNER
7 - NASONE
8 - STRIP POKER
9 - TRIAL
10 - ANTI DROGA
11 - ANUBI
12 - VAMPIRE
13 - RACE
14 - POLICE
15 - CHEWING GUM
16 - SPIDERS
17 - GANG
18 - FLAGGER
19 - UOVA
20 - HUNT
21 - HAMBURGER
22 - BISCIONE
23 - TUNNEL
24 - SUPER RALLY
25 - COOT
26 - IDRAULICO
27 - THE CLIMBER
28 - VIETNAM
29 - ISOLA DEL TESORO
30 - LE SEGRETE DEL CASTELLO CROATO

30 TOP GAMES

Cosa altro potevamo fare per stupirvi ancora? Siamo diventati pazzi ma alla fine siamo riusciti a mettere insieme trenta tra i "top games" degli ultimi mesi. Abbiamo rastrellato il meglio della produzione mondiale. Scomodato editori, software house e direttori delle testate del nostro gruppo ma alla fine abbiamo gridato "Strike". Ebbene oltre ai 30 bellissimi giochi proposti su cassetta questo numero di Hit Parade vi dà la possibilità di conoscere i segreti di Sanxion, War, Ye Ar Kung Fu e Pub Games, ovvero quattro tra i più conosciuti giochi del momento. Basta e avanza per farci dire orgogliosamente: "Siamo il massimo". O no?

HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

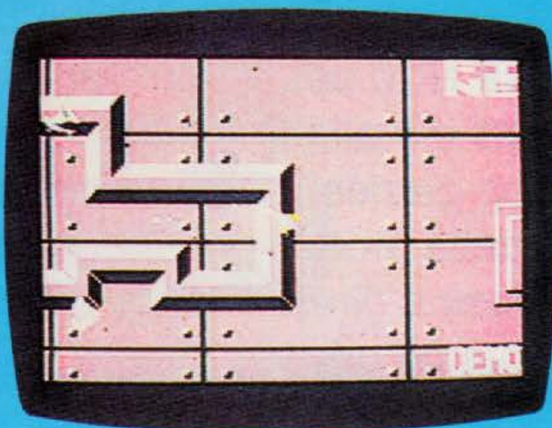
GALLERIE



Sempronio, un simpaticissimo abitante delle caverne, è alle prese con una serie di draghi. Il compilatore del gioco li ha chiamati Draghetti ma non hanno proprio nulla di simpatico, loro. Se il nostro Sempronio non sta più che attento sono infatti pronti a farlo fuori in meno che non si dica. Il malcapitato abitante degli anni Tremila prima di Cristo deve pertanto sbarcare il lunario cercando di procurarsi il cibo, in questo caso zigzagando in un prato di morbide carote che sono piantate nel terreno sito accanto alle tombe dei draghetti che quando vengono liberati si mettono in caccia del disturbatore. Sempronio ha però la lingua biforcuta e i draghi...

JOYSTICK PORTA 1

INVASIONE KLINGON

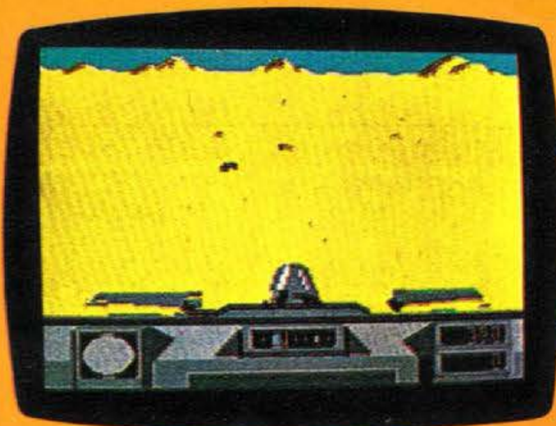


Una nuova minaccia è apparsa all'orizzonte galattico: è vostro dovere respingere l'attacco portato dai Klingon, nemici acerrimi ed irriducibili della federazione interstellare. Siete voi l'unica speranza di sopravvivenza del vostro pianeta: respingete l'invasione e lanciate un contrattacco. Dovete sorvolare 8 settori del pianeta e cercate di sopravvivere in ognuno di essi per almeno 2 minuti per poi essere teletrasportati al settore successivo. Combattete contro varie astronavi ostili che vi attaccano da ogni lato e vi lanciano contro missili teleguidati. Manovrate rapidamente per evitare i loro missili e rispondete al fuoco per cercare di sopravvivere.

JOYSTICK PORTA 1-2

F7 SPARO	inizio partita
F1 F3	numeri giocatori
F5	per visualizzare controlli
F7	inserire pausa
QUALSIASI TASTO	disinserire pausa
RESTORE	fine partita
<	sinistra
>	destra
Z	per sparare

CAMPAGNA D'AFRICA

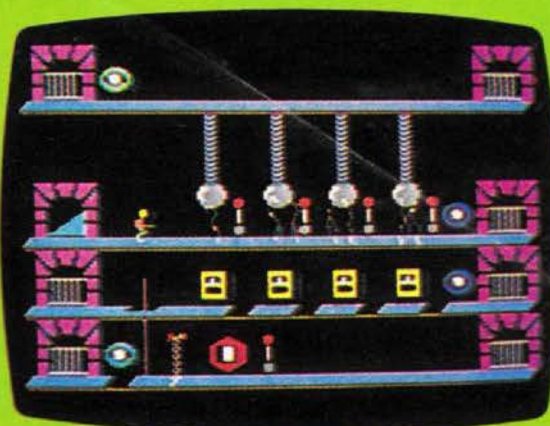


Con questo gioco hai la possibilità di provare la tua abilità nella caccia agli aerei, ai carri armati ed ai convogli nemici, nella guida di un carro attraverso un campo minato ed infine in una battaglia all'ultimo sangue per la supremazia sul territorio africano. Potrai infatti simulare un'ipotetica campagna di guerra in cui dovrai mostrare doti di strategia e di azione per riuscire a sconfiggere i tuoi nemici. Durante la campagna ti saranno utilissimi lo ZOOM per vedere la consistenza delle forze armate negli avamposti nemici (segnati con le bandierine) e la RADIO per intercettare messaggi o per cambiare direzione di spostamento.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	rumore scoppi/fine partita

ULYSSES



Il protagonista di questa entusiasmante storia è Ulisse, ma con uno scenario leggermente diverso dal poema omerico. Infatti il nostro amico, dopo essere entrato in un maniero incantato alla ricerca non solo di tesori, ma per la brama di conoscere e di scoprire cose nuove, rimane intrappolato nel suo interno e potrà uscirne solo dopo aver visitato le mille stanze di cui è composto. Ma la sua bramosia di sapere verrà accontentata, Ulisse avrà la possibilità di incontrare fantasmi, una spettacolare mummia e persino il mostro di Frankenstein. Non solo, potrà cimentarsi con nuove armi galattiche, come il disintegratore a raggi fotonici, i lanciasaette e campi di forza misteriosa, attenzione però perché queste ultime armi potranno rivoltarglisi contro se non saranno usate in maniera adeguata. Inoltre, meraviglia delle meraviglie, come nello scenario di un film di fantascienza, ecco i teletrasportatori che serviranno ad allontanare i nemici.
Non dimenticare inoltre che nel maniero sono celati numerosi trabocchetti, attento perciò a non farci cadere il nostro amico, al posto dei suoi inseguitori.

JOYSTICK PORTA 1-2

bottone JOY porta 1	1 giocatore
bottone JOY porta 2	2 giocatori

SEARCH



Su di un veloce elicottero dovrete dissotterrare a colpi di bombe i vari tesori sparsi ovunque, che una volta recuperati dovrete riportare alla base per riscuotere il premio e fare rifornimento. Attenti alla caduta di terra e alle pozze d'acqua.

JOYSTICK PORTA 1

FIRE per partire

RUNNER

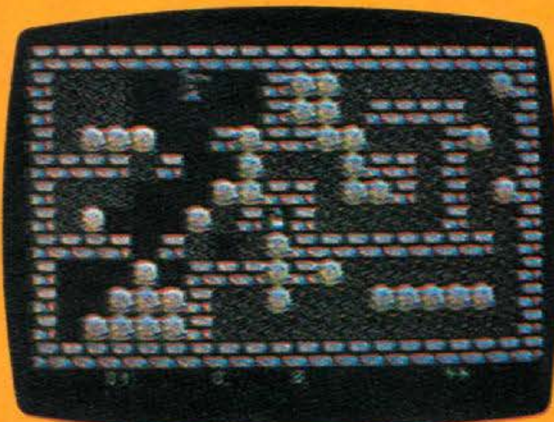


Veder gareggiare un atleta in una lotta contro il tempo e la sua resistenza nel percorrere un tracciato in un velodromo è una cosa affascinante. Ma che cosa ne pensate del poter impersonare questo atleta nella sua ricerca della vittoria? Questo gioco ti permetterà di far correre due atleti in tre differenti corse: i 400 metri, gli 800 e i 1500. Controllando l'atleta con il tuo joystick dovrai partire al momento opportuno, evitando le false partenze e mantenendolo nel tracciato per non essere squalificato. Dalla lista dei partecipanti potrai desumere la posizione del tuo corridore. Non dimenticarti di osservare sullo schermo l'indicazione del fiato e della resistenza fisica del tuo atleta per regolarti nella tua competizione.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

NASONE



Protagonista del gioco è un buffo omino con tanto di naso che si inoltra nelle cave di Skalos alla ricerca di pezzi di piombo. Il nostro amico deve scavare cunicoli per riuscire a raggiungere il prezioso cubetto di piombo ed accedere così alla cava successiva. Il suo compito non è affatto semplice perché dovrà fare attenzione a non far crollare massi che potrebbero chiudergli delle vie di accesso o addirittura ucciderlo e naturalmente dovrà evitare i soliti esseri ostili che popolano le caverne.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita/suicidio fine partita
RESTORE	per visualizzare
SPAZIO	schermata iniziale (a fine gioco)

STRIP POKER



I più accaniti giocatori di poker non rimarranno delusi da questo gioco che ci mette in competizione con la macchina che si comporta in modo abbastanza intelligente. La nostra avversaria è una provocante pin-up che non vede l'ora di sfidarci nella più eccitante partita di poker che abbiamo mai giocato!

Il gioco si svolge secondo le regole di una normale partita di poker a 52 carte, la novità consiste nel fatto che la nostra fanciulla (si fa per dire!) da buona giocatrice, non si tira mai indietro se è convinta di avere una mano vincente e, in mancanza di dollari è disposta a vendere i propri indumenti a caro prezzo! I due avversari, che avranno una posta iniziale di cento dollari a testa, distribuiranno alternativamente le carte e chi le riceverà per primo inizierà la partita. A seconda delle carte ricevute si hanno tre possibilità: puntare, passare parola (stai) o passare definitivamente (via). Le scelte vengono impostate agendo sul joystick (porta 2). Se passiamo parola l'avversaria può passare anch'essa oppure aprire il gioco con una nuova puntata e viceversa se saremo noi ad aprire. Se decidiamo di giocare si passa all'eventuale sostituzione delle carte (si utilizza il joystick e si preme lo sparo). A questo punto si passa alla fase più delicata del gioco, infatti in base alle carte ricevute chi avrà aperto inizierà a parlare e cioè potrà o passare o puntare. In seguito l'avversario avrà la facoltà o di andare a vedere la mano o addirittura rilanciare. A questo punto non vi resta che tentare di svestire la vostra avversaria...

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	per confermare o selezionare scelte
CRSR GIÙ	indietro (puntate o cambio carte)
CRSR DESTRO	avanti (puntate o cambio carte)

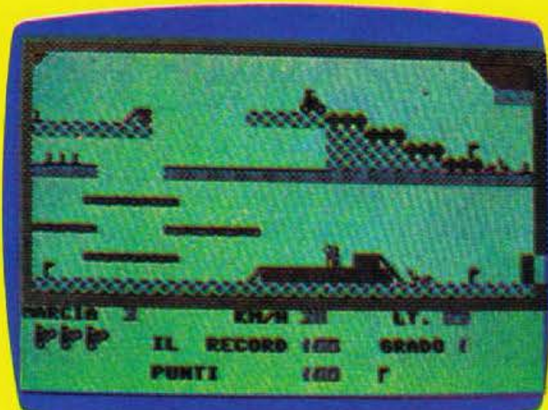
SANXION

Thalamus potrebbe sembrare uno strano nome per una Compagnia di software, ma la sua prima distribuzione è tutto fuorchè un gioco stupido. Dopo averne visti molti, posso tranquillamente affermare che quasi niente supera Sanxion. Potrebbe non richiedere un grande sforzo mentale oppure strategico, ma è pur vero che al confronto "Iridis", "Alpha" e "Uridium" non sono altro che una scampagnata.
Con l'utilizzo di una parte dello schermo, due terzi/un terzo, con una vista verticale in alto ed una orizzontale alla base, lo scopo è quello di sparare al maggior numero di alieni possibile ed anche quello di ottenere migliaia di punti completando i vari livelli con l'ausilio dei bonus.
Nel tentativo di evitare di proporre sempre lo stesso gioco, Thalamus ha iniziato ad introdurre più di una gara su ogni cassetta. Un esempio è che sullo schermo mentre è visualizzato un nuovo sistema di atterraggio turbo su un'altra parte dello schermo compare anche un atterraggio semplice; il tutto ha come sottofondo un favoloso pezzo musicale di Rob Hubbard. Una volta caricato vieni salutato forse dal più bel pezzo di musica mai esistita per il Commodore o per qualsiasi home computer. È basata sul "Romeo e Giulietta" di Prokofiev, e sempre ideata da Hubbard, potrebbe non essere perfettamente adatto al gioco (anche se è una questione di gusto), ma resta pur sempre un gran pezzo di musica che verrà ricordata a lungo e rimane senza dubbio il meglio di Hubbard.
A parte tutto, Sanxion ha una grafica eccezionale anche se lo si deve alle immagini metalliche originali di giochi quali Z. L'animazione e lo scrolling sono perfetti e il gioco sembra essere esente da critiche, a parte forse per la mancanza di originalità.
Posso quindi affermare che se le realizzazioni di questo software house sono altrettanto buone quanto Sanxion — e per quello che ho potuto vedere lo sono — allora Thalamus si confermerà una delle case di software ai primi posti delle nostre classifiche. **Cr. Bar.**





TRIAL

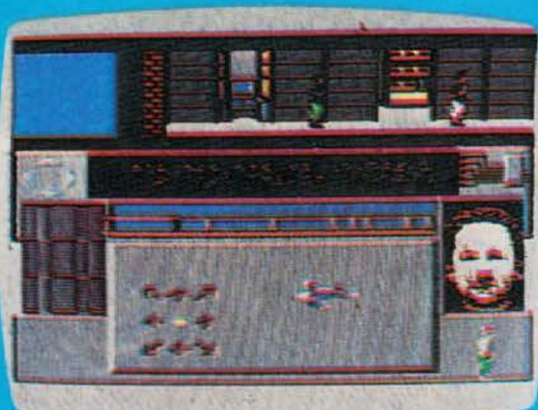


Molti i rischi da superare. Muoviti veloce, sterza bruscamente e usa i freni. Salta le rampe solo alla massima velocità. Valuta quando fare benzina.

JOYSTICK PORTA 1

F1	partenza
Y	riparte
T	pausa
G	musica si/no
Q	sinistra
S	destra
P	accelera
L	frena

ANTI DROGA

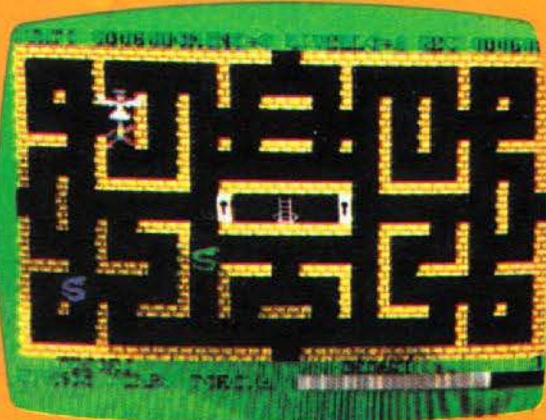


Siete un famoso giornalista specializzato in scoop sensazionali e ritrovamenti di persone scomparse. Un giorno il vostro direttore vi informa che un vostro collega è stato rapito e probabilmente trasportato in Colombia mentre stava indagando su di un traffico di droga.
La vostra missione sarà dunque quella di ritrovare il giornalista scomparso e nello stesso tempo creare le basi per il più grosso colpo giornalistico dell'anno! Nelle vostre ricerche per vostra fortuna non sarete soli, infatti sarete aiutato da alcuni agenti di una squadra speciale che si sono precedentemente infiltrati nella potente organizzazione. Essi non solo vi daranno informazioni utili ma vi forniranno anche di armi per difendervi in caso di estremo pericolo. Inoltre per il vostro scopo il vostro direttore vi ha consegnato un'agenda contenente trentadue domande cui dovrete trovare una risposta! La cosa non è molto facile poiché le 32 risposte sono state spezzate in 128 pezzi e nascoste nel quartier generale dell'organizzazione. Ogni volta che pensate di aver trovato una risposta correte a verificarne l'autenticità nell'editing room! In seguito se sarete riusciti a identificare le 32 risposte necessarie per il vostro scoop andrete alla sala trasmissioni e manderete tutto quanto al vostro direttore!
In pratica quindi duplice è lo scopo del vostro incarico: ricerca di persone e soprattutto ricerca di informazioni! Attenzione perché i due obiettivi sono strettamente legati tra loro e se vi concentrerete su uno solo di essi fallirete ingloriosamente la vostra missione!

JOYSTICK PORTA 2

Ed ecco finalmente le 32 domande cui dovrete dare una risposta:
1) Come si chiama l'alto ufficiale coinvolto nell'operazione?
2) Dove viene prodotta la droga?
3) Qual è il nome dell'organizz. in Colombia?
4) Qual è il nome del principale scienziato coinvolto?
5) Come si chiama la compagnia che realizza il traffico?
6) Che frequenze di trasmissione usano i trafficanti?
7) Quante persone sono coinvolte nel traffico?
8) Come fanno i capi ad entrare ed uscire dalla base?

ANUBI



Una tomba egizia carica di suspense: penetrati al suo interno non ci resta che saccheggiarla facendo bene attenzione a raccogliere quegli oggetti che ci salveranno da insetti, serpenti e mummie che ci attaccano.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO pausa

9) Dove viene addestrato il personale?
10) Qual è il nome delle guardie?
11) E come si chiama il loro comandante?
12) Come viene cammuffata la droga per la spedizione?
13) Chi sono i politici coinvolti nel traffico?
14) Qual è il nome dell'organizz. in America?
15) In che località si trova la base di smistamento?
16) Che forma di trasporto viene usata per arrivare negli States?
17) Dove viene immagazzinata una volta arrivata?
18) In seguito la droga viene spedita in altre località?
19) Chi finanzia l'intera operazione?
20) Come viene usato il denaro incassato?
21) Chi fornisce armi all'organizz.?
22) Quanti uomini tengono prigionieri?
23) Controllare se vengono usati sistemi di torture!
24) Come si chiama l'agente infiltrato?
25) Qual è la testata rivale che si sta interessando alla stessa storia?
26) Che forze di sicurezza si sono infiltrate nell'organizz.?
27) Fu l'organizz. ad eliminare il capo della polizia di Miami?
28) Qual è il livello di produzione mensile di droga?
29) In che data verrà effettuato il prossimo carico?
30) Nome del contatto del prossimo carico.
31) Dove attraccano le navi?
32) Qual è il valore del prossimo carico?
A questo punto non resta che dirvi buona fortuna...

VAMPIRE



Una banda di vampiri spaziali sta avvicinandosi alla Terra. I primi dispacci parlano di milioni di morti sul nostro pianeta. Il nostro caccia spaziale è già acceso, pronto a partire per difendere tutti i superstiti da questi mostri assetati di sangue e di globuli rossi.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
SHIFT	fuoco

RACE



Dopo aver scelto la pista di tuo gradimento e le condizioni di gioco, potrai lanciarti a tutta velocità in una emozionante gara automobilistica contro il tuo computer o un altro giocatore. Guida con prudenza nelle curve dosando con abilità la tua velocità così da arrivare primo al traguardo e guadagnarti l'ambito trofeo.

JOYSTICK PORTA 1

POLICE



Dieci missioni sempre più difficili per pattugliare la città: dobbiamo disinnescare le bombe atomiche e neutralizzare le nubi tossiche. Sempre attenti agli incidenti, però!

JOYSTICK PORTA 2

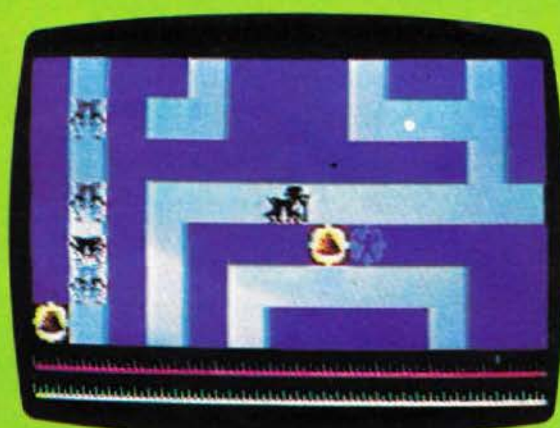
CHEWING GUM



Se avete intenzione di visitare un antico maniero scozzese armatevi di Chewing gum come il piccolo amico di questo gioco poiché potrebbe tornarvi utile come arma di difesa contro i guardiani e tutti gli altri pericoli che si celano nell'oscurità.

JOYSTICK PORTA 2

SPIDERS



Una grotta incantata, piena di tesori ma anche di feroci ragni cannibali che sono pronti a divorarci se non li sappiamo tenere a bada con la nostra spada. Ma le nostre mani sono già ingombre per i tesori che vogliamo portar via. Questo è il vero problema. Dobbiamo anche mangiare e dare un occhio alla mappa.

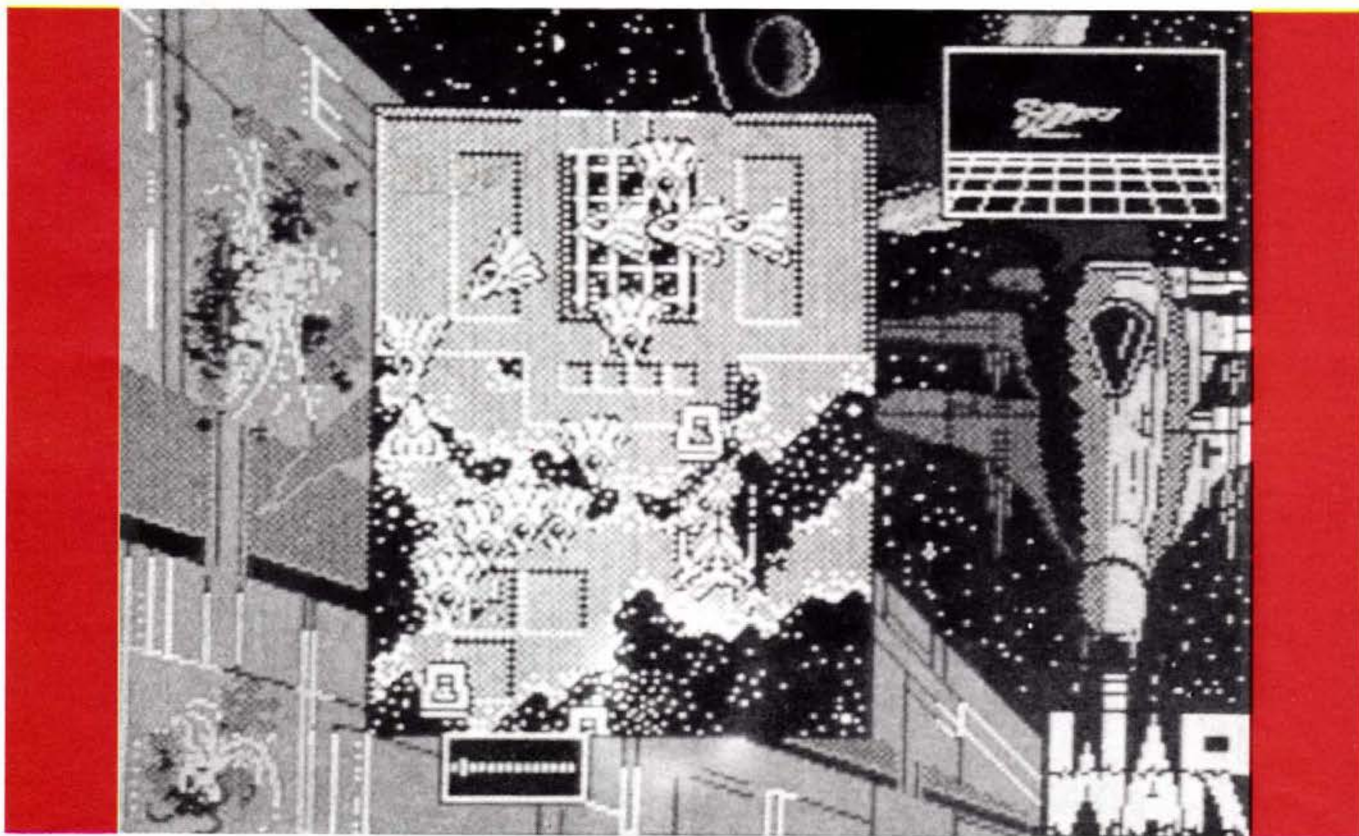
JOYSTICK PORTA 2

Q	alto
A	basso
Z	sinistra
X	destra
V	mappa

WAR

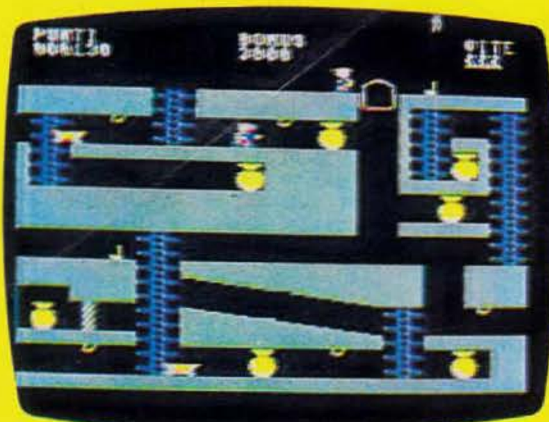
"Guerra", a che cosa serve? Assolutamente a niente eccetto per il tuo computer. Uno sparo nel buio, uno di quelli più rumorosi ed impressionanti: War ha parecchie similitudini con Uridium compreso lo stile grafico, e mentre c'è un'unità di base per le navicelle galattiche della Hewson, le sfaccettature del mondo meccanico di War sono completamente diverse.
Dai progetti ferruginosi a gole profonde, potrai intraprendere un viaggio che è pari ad un'esplosione. La Martech non ha utilizzato lo scroll orizzontale, ma ha posto l'azione in un piccolo riquadro nel centro dello schermo che ti offre una buona visione di quello che succede al di là di esso anche se le astronavi sono abbastanza piccole.
Si può dire che la maggior innovazione qui introdotta sia stata l'aggiunta dell'elemento commerciale. Questa indovinata facilitazione permetta alla tua navicella di avere delle prestazioni extra. Infatti puoi acquistare multi-laser, laser posteriori, fotoni laterali e naturalmente caricatori di missili.
Ci sono un sacco di bersagli da colpire poichè il nemico piomba su di te all'improvviso, senza che te ne possa accorgere in tempo, ed è abbastanza abile da sfuggirti. Inoltre le azioni del primo stadio possono facilitare l'approccio ai livelli successivi, oppure portarti ad essere un onesto "omicida".

t.g.





GANG



Scopo del gioco è raccogliere tutte le borse di oro e metterle nella carriola prima che il tempo a tua disposizione finisca. Ogni borsa raccolta ti dà più tempo e incrementa il tuo punteggio, ma ricorda che i fuorilegge stanno alle calcagna tue e del tuo tesoro. Salta sui carrelli appendendoti ai ganci, o scappa usando le scale e gli elevatori, ma guardati dalle aste minate. Unico modo per difenderti momentaneamente dai fuorilegge è colpirli con le borse dell'oro.

JOYSTICK PORTA 1-2

FLAGGER



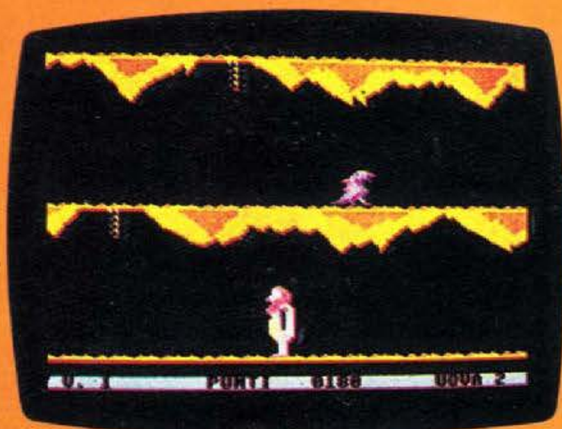
Dopo mille anni di pace e di prosperità sul pianeta Mork è scatenato il panico. Infatti Graxon 10 scienziato pazzo ha scatenato la furia degli elementi disseminando sulle piattaforme resistive una miriade di magnetostati, contrassegnati da bandierine, causando la notte eterna. In mezzo al caos risultante solo Flagger, l'eroe di Mork, saprà forse raggiungere e disinserire ad una ad una le bandierine magnetiche affrontando così enormi pericoli e le micidiali trappole predisposte da Graxon. Riuscirai ad aiutare il tuo eroe nella sua impresa ed evitare così la distruzione del pianeta?

JOYSTICK PORTA 1

F1 pausa on/off

F7 x partire e reset

UOVA



Controllate un cavernicolo con tanto di clava e dovete affrontare i mille pericoli che si nascondono nei meandri delle caverne sperdute del Machu Picchu. Scopo di questa affascinante avventura è la ricerca di preziose uova da riportare in superficie una alla volta. Per sportarvi da una galleria all'altra, potete calarvi o arrampicarvi sulle corde, ma ricordatevi di posizionarvi bene per afferrarle con un balzo! Inoltre fate attenzione ai draghetti che infestano le grotte: per ucciderli dovete colpirli ripetutamente con la clava.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio partita/continuazione gioco

HUNT



Uno o due giocatori possono divertirsi con questa battuta di caccia nelle paludi e nei boschi. Il vostro fido cane è pronto a scattare per recuperare il frutto della vostra abilità di cacciatori. Il tempo scorre implacabile mentre voi sparate, colpite le anatre e il cane corre a recuperarle, magari nuotando in acque infestate dai coccodrilli o dove dei tronchi semisommersi possono in ogni momento impedirgli il riporto dell'anatra.

JOYSTICK PORTA 1-2

HAMBURGER

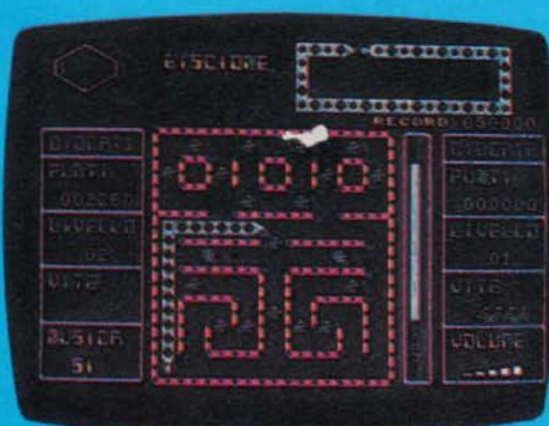


Il vecchio Burger Time ha fatto scuola: Baldo deve correre in cucina dandosi da fare con il pepe e gli altri ingredienti.

JOYSTICK PORTA 2

CTRL	pepe
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
F1	parte

BISCIONE

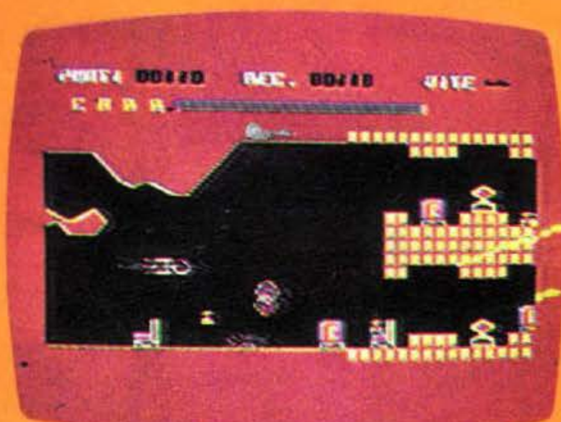


Il protagonista del gioco è un biscione goloso di uova. Purtroppo il giardino in cui si muove è un vero e proprio labirinto dove è assolutamente necessario scegliere con estrema attenzione il percorso da fare. Come se non bastasse, ogni volta che mangia un uovo, diventa più lungo, e questo certo non gli giova! Per il povero biscione è sempre più difficile muoversi e solo con molta abilità riuscirà a divorare tutte le uova del giardino entro il tempo messogli a disposizione ed accedere al successivo livello.

JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore + inizio partita
F3	2 giocatori + inizio partita
F5	musica si
F7	musica no
—	diminuire volume
+	aumentare volume
1 Z	su
W S	giù
Q A	sinistra
2 X	destra

TUNNEL



L'obiettivo del giocatore, che controlla una navicella armata di bombe e missili aria-aria, è penetrare in territorio nemico, infliggere ai suoi avversari il maggior numero possibile di perdite e fare incetta di tesori. È una missione praticamente suicida dal momento che bisogna fare i conti con i vari nemici (missili, laser, stazioni radar, massi...) e con il consumo di carburante di cui si può rifornirsi bombardando i serbatoi presenti sul percorso. Una caratteristica tutta particolare del gioco è la possibilità di modificare il paesaggio e di aggiungere e togliere a piacere basi radar, missili, ecc. Per costruire una versione personalizzata del gioco basterà selezionare l'oggetto desiderato e premere lo sparo per posizionarlo in un determinato punto del percorso; per eliminare un oggetto basterà invece selezionare "E" e posizionarsi sull'oggetto da eliminare.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio partita/ fine modifiche
F7	per modificare percorso

SUPER RALLY



Il rally è una prova di velocità e resistenza sui lunghi percorsi: dovete condurre la vostra autovettura su ogni tipo di strada e con ogni condizione meteorologica. La vostra corsa si prolungherà tra curve e rettilinei alla luce del giorno o con l'oscurità della notte. Variate la velocità ed impostate correttamente le curve per giungere al traguardo felicemente. Fate attenzione al codice che vi verrà assegnato al controllo del passaggio perché questo vi sarà chiesto al posto di controllo e vi permetterà di proseguire la corsa. Ricordatevi che verrete penalizzati per ogni uscita di strada e per ogni scontro con gli ostacoli che si presenteranno sul percorso.

JOYSTICK PORTA 1-2

SPARO o RETURN	inizio partita
STOP	fine partita
JOYSTICK SU	per rallentare
JOYSTICK GIÙ	per accelerare
Q	freccia a sinistra
C	freccia a destra
3	luci di posizione

YIE AR KUNG FU

Questa versione dell'omonimo gioco della Konami avrebbe dovuto essere pubblicata per Natale, ma i baldi programmatori scozzesi della Ocean non ce l'hanno fatta. Tanto meglio per la concorrenza, che in caso contrario se la sarebbe vista davvero brutta. Grazie all'intervento rambesco del programmatore Dave Collier, il gioco è stato poi finito nel giro di un paio di mesi eppure si ha l'impressione che ad esso sia stato dedicato almeno un anno di cure meticolose.
Se non avete mai dilapidato i vostri soldi per giocare la versione originale (si vede che eravate sulla Luna!), sappiate che in questo gioco ormai classico si tratta di affrontare dieci avversari diversi e progressivamente sempre più letali nel tentativo di diventare maestri di kung fu.
L'azione si svolge in due scenari diversi: davanti a una cascata che scende tempestosamente da una montagna (non come il misero zampillo di **Winter Sports**) e nel cortile davanti a una grande dimora. Se avete già giocato a **Fist**, i controlli non vi riserveranno sorprese: sedici mosse in due modi. Avrete insomma a disposizione otto posizioni del joystick per muovervi e sferrare pugni e altre otto (ma col pulsante di fuoco premuto) che vi permettono di vibrare dei colpi letali. Ogni colpo vi fa guadagnare dei punti — ma il punteggio più alto è quello riservato al calcio volante.
Le analogie con **Fist** finiscono qui. Nei panni di Oolong, il giovane entusiasta ed ambizioso, salterete da una parte all'altra dello schermo con dei balzi fenomenali, affrontando una schiera di bizzarri avversari. Ciò che davvero distingue questo gioco dal grande **Fist** della Melbourne House e da tutti gli altri giochi d'arti marziali, è la sua velocità.
Con **Yie Ar Kung Fu** vi faranno male i polsi e vi verrà un crampo al dito che preme il pulsante di fuoco. Chiunque abbia mai giocato al bar con la versione Konami sentirà subito la differenza: la versione Ocean è molto più veloce.
In ogni caso, possiamo assicurarvi che non vi passerà nemmeno per la testa di riposarvi finché non avrete sconfitto tutti i vostri avversari. Aggiungete a tutto ciò i nove diversi motivi musicali composti da Martin Galway e capirete di trovarvi di fronte a un programma davvero completo.
Se già possedete **Fist**, non crediate che questo sia un mero doppione: si tratta anzi di un gioco che sta in piedi sulle proprie gambe. I personaggi sono leggermente più piccoli (sono alti solo tre sprite, mentre in **First** erano alti quattro), ma il gioco è ugualmente avvincente e brutale. Insomma, ecco un gioco che è addirittura meglio della sua versione da bar originale. E quindi, prendete i cerotti e via....!

I VOSTRI AVVERSARI

Buchu: è grasso e stupido. Più che altro è un'introduzione senza problemi per prepararvi a ciò che deve venire.

Star: un donnino davvero pepato. Non solo si muove agilmente, ma scaglia anche le sinistre stelle shuriken.

Nuncha: agita furiosamente il nunchaku, l'arnese per sarchiare il riso. Colpitelo e fuggite.

Pole: esperto dell'antica arma bo (non è Bo Derek, è un bastone!). Se vi acchiappa, vi inchioderà a terra. Nella versione da bar non c'era.

Chain: Il problema è beccarlo! Se volete sopravvivere, è indispensabile che attacchiate con tempismo.

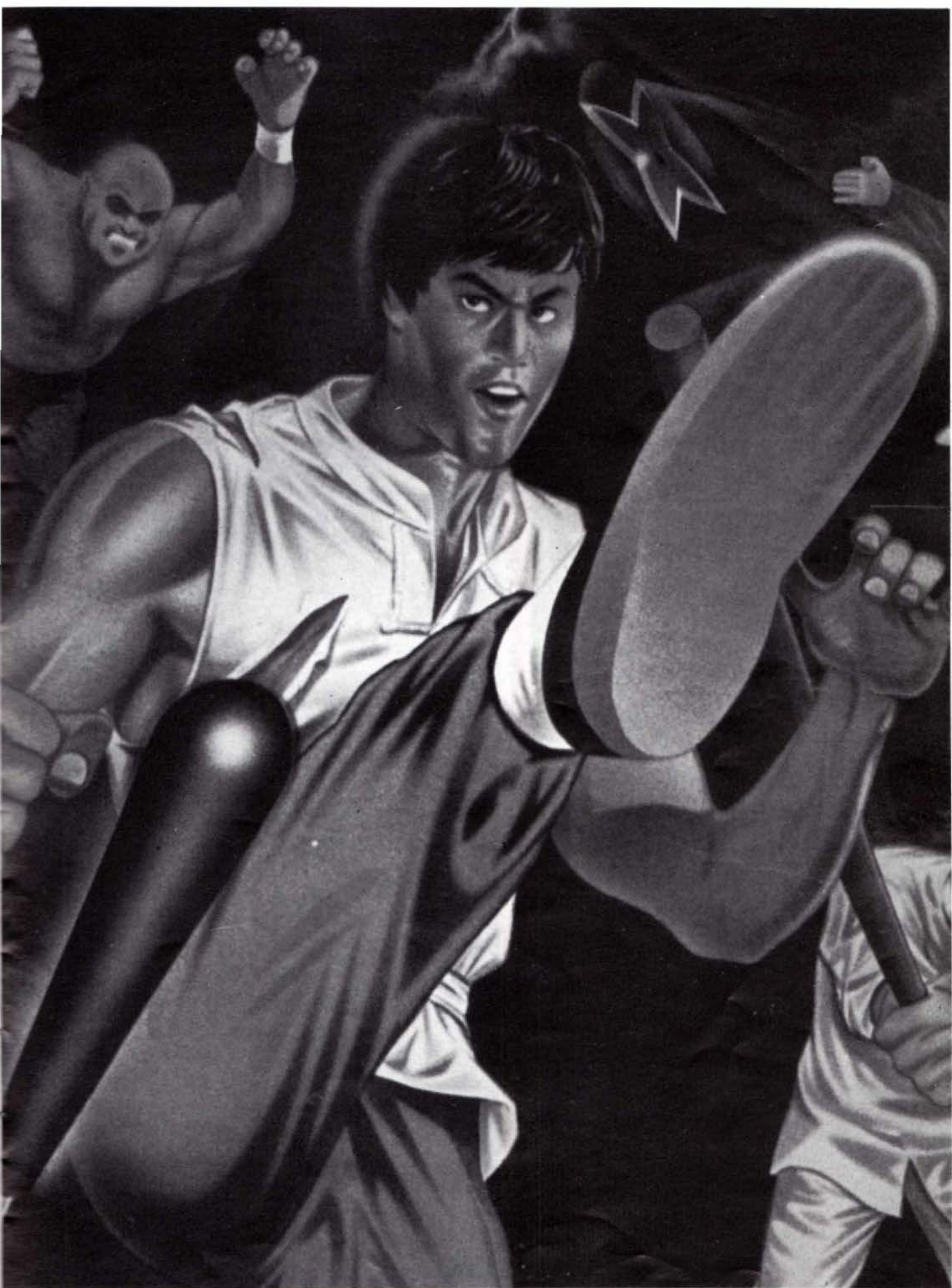
Fan: ingannevolmente carina, ma letale come un cobra. Scaglia dei ventagli capaci di fare molto male.

Sword: state lontani dalla sua spada se non volete finire affettati.

Tonfun: agile e velocissimo, lotta con i bastoni.

Blues: ecco l'osso più duro! È un maestro di kung fu, e sarà il vostro avversario più difficile.





COOT



Per terminare uno schema raccogli le 12 uova e il maggior numero di chicchi ma guardati dagli anatroccoli che ti inseguono e rubano il tuo grano.

JOYSTICK PORTA 2

S	partire
R	scelta tasti
CTRL F1	fermare
CTRL H	pausa
1-2-3-4	numero giocatori

IDRAULICO



Nei sottofondi del castello l'impianto idrico è andato in pressione minacciando di far esplodere l'antico maniero. L'idraulico deve pertanto agire al più presto mettendosi sopra il tubo da sostituire e cambiarlo, scegliendo i pezzi più opportuni per la riparazione e destreggiandosi tra gli ostacoli.

JOYSTICK PORTA 2

THE CLIMBER



Il Professor Ossobuco, il famoso archeologo, ha finalmente realizzato il suo sogno scovando nel bel mezzo della infida jungla amazzonica la mitica terra di Mugh dove ancora sopravvivono antichi dinosauri. Ed è appunto per recuperare le loro preziose uova che il povero professore dovrà arrampicarsi su e giù per scoscesi dirupi col solo aiuto di robuste corde che potrà lanciare col suo fucile ad arpione. Con la sola difesa del suo schermo elettrico egli dovrà anche affrontare ogni sorta di pericoli che gli saranno portati dai temibili selvaggi locali e da dispettosi uccellacci sganciasassi.

JOYSTICK PORTA 2

F7	pausa
SPAZIO	riparte

VIETNAM



Un potentissimo turboelicottero ed una vitale missione da compiere ad ogni costo sono gli emozionanti ingredienti di questa grande avventura che ti porterà ad affrontare in fasi successive uno scontro aereo contro un agguerrito nemico, uno snervante slalom tra minacciosi aerostati fino, all'obiettivo finale: bloccare i ventilatori statici e una volta aperta una breccia nello schermo nemico dovrai fare fuoco contro il generatore di energia e costringere alla resa il tuo avversario. Mantieni i nervi saldi specie durante le delicate manovre aeree di rifornimento.

JOYSTICK PORTA 2

S	su
X	giù
CRSR	fuoco
M	menù
H	record
I	istruzioni
S	livello
FUOCO	inizio gioco

ISOLA DEL TESORO

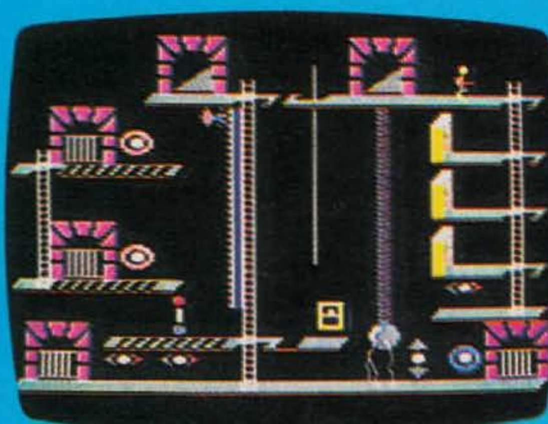


Buck, il bucaniere dei sette mari, ha deciso di andare a scovare un favoloso tesoro sepolto in un'isola misteriosa. Dopo essersi imbarcato sul suo galeone, avendo evitato cattivissimi vecchietti, ed aver ispezionato le stive, giungerà finalmente sull'isola dove lo attendono una montagna di pericoli. Infatti la strada che porta al tesoro si presenta come un intricato labirinto dove bisogna far fronte ad ogni sorta di insidie: dallo scontro armato con indigeni a diabolici trabocchetti. La caccia sarà lunga e laboriosa, ma con astuzia ed un pizzico di fortuna Buck riuscirà ad impadronirsi del sospirato tesoro!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
H	inserire pausa
T	disinserire pausa

LE SEGRETE DEL CASTELLO CROATO



Seguendo le indicazioni di una antichissima mappa di un favoloso tesoro, sei finito in un tetro castello croato, dove dietro le infinite porte sono celati i misteri più mostruosi. Potrai infatti incontrare sul tuo cammino anche una mummia e il mostro del castello. Gli ostacoli che ti si presenteranno saranno numerosi come fulminatori protonici, che ti potranno però essere utili contro le mummie e i fantasmi e campi di forza, che dovrai cercare di neutralizzare. Avrai comunque a disposizione per difenderti un disintegratore mesonico e vari trabocchetti. Ricordati che per poter uscire dal castello dovrai prima averne completato il giro.

JOYSTICK PORTA 1

bottone joystick 1	1 giocatore
bottone joystick 2	2 giocatori

PUB GAMES

Con uno dei miei amici perditempo e fannulloni ho fatto ricerche nell'ambiente di Pub ma voi non sapete che inferno ho dovuto passare. Ho provveduto a verificare l'esattezza di tutti i giochi, assicurandomi che fossero come nella realtà. Alla fine ero ubriaco ma... sapevo!

Sì, avete capito bene, la Alligata ha registrato tutti questi giochi su un nastro. Non intendo quei giochi da osteria di basso rango, ma giochi classici britannici cioè freccette, biliardo, domino, calcetto, "ventuno", poker e birilli. Potete giocarli come giochi individuali o raggiungere un totale sommando i singoli risultati in pounds (scontrini di verdi bevande per voi).

Potete giocare con un vostro amico o con altri cialtroni esercitandovi ripetutamente o accanendovi in competizioni. Nel gioco delle freccette dovrete partire da 501 e con tre tiri fare il meglio. È abbastanza facile centrare il bersaglio ma c'è un leggero tremolio e ciò significa che è necessaria più di una sufficiente abilità. Il biliardo del bar è facile, dovrete sistemare la posizione della vostra palla, l'effetto d'angolo e dosare la forza per ottenere un colpo decente e, proprio come nella realtà, il bar chiude dopo 10 minuti.

Il domino è noioso (questa è la mia opinione) ma potete barare e scommettere come un diavolo.

Il calcetto è un gioco di rapida esecuzione e di riflessi dove il segreto sta tutto nel movimento del polso. A quegli individui con il panciotto che hanno un asso nella manica potrebbero interessare il "ventuno" e il poker.

Il mio compagno Tullio dice che il "ventuno" è incredibilmente preciso, con puntate fino a 5 dollari pertanto voi potete tenerne abba-





stanza per quando sarà il vostro turno.
Il poker è un boccone delicato (alcune delle mani si ripetono, proprio come me) con nessun cambio di scommessa, ma poi le altre differenze fra le puntate e le eventuali rivincite si alternano frequentemente e così aggiungono fascino.
Ma tutto ciò viene coperto dal gioco dei birilli; sistemate la palla e lasciatela andare. I birilli cadono più spesso di me ma non sempre vi fanno andare al settimo cielo gridando "strike". È un peccato purtroppo che tutti questi giochi siano privi di effetti sonori.
Scusate, vi lascio. Vengo accompagnato alla stazione dai carabinieri. Evidentemente la gente non sopporta che io resti qui, ubriaco, con la testa appoggiata al comodo bordo del marciapiede... **Guido Pepe**

QUESTO MESE IN EDICOLA

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 31 - in edicola il 12 marzo



I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64
N. 22 - in edicola il 2 marzo

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

10

HIT PARADE

HIT PARADE

10

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

1 GALLERIE - 2 INVASIONE KLINGON
3 CAMPAGNA D'AFRICA - 4 ULYSSES
5 SEARCH - 6 RUNNER - 7 NASONE
8 STRIP POKER - 9 TRIAL
10 ANTI DROGA - 11 ANUBI
12 VAMPIRE - 13 RACE
14 POLICE - 15 CHEWING GUM

LATO B / CBM 64

COUNTER

16 SPIDERS - 17 GANG
18 FLAGGER - 19 UOVA
20 HUNT - 21 HAMBURGER
22 BISCIONE - 23 TUNNEL
24 SUPER RALLY - 25 COOT
26 IDRAULICO - 27 THE CLIMBER
28 VIETNAM - 29 ISOLA DEL TESORO
30 LE SEGRETE DEL CASTELLO CROATO

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI